TOMB RAIDER III™

ADVENTURES OF LARA CROFT





EIDOS
INTERACTIVE

Installation

Beenden Sie sämtliche Anwendungen unter Windows.
Legen Sie die CD für Tomb Raider III in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
Wenn Sie das Laufwerkfach schließen, erscheint das Installationsmenü für Tomb Raider III.
Das Menü wird nicht eingeblendet, wenn die AutoPlay-Funktion ausgeschaltet ist. Um manuell in das Installationsmenü zu gelangen, gehen Sie bitte wie folgt vor:
Doppelklicken Sie auf das Icon „Arbeitsplatz" auf der Benutzeroberfläche. Doppelklicken Sie anschließend auf das CD-ROM-Icon, das im neu geöffneten Fenster erscheint. Jetzt brauchen Sie nur noch zweimal auf „Autorun.exe" zu klicken, und das Installationsmenü wird aufgerufen.

Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation durchzuführen.

Nach Abschluß der Installation stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Sie können Tomb Raider III spielen, das Programm verlassen, ohne TR3 zu spielen oder aber die Readme-Datei lesen. In dieser Textdatei finden Sie aktuelle Ergänzungen zum Spiel, Handbuch und zur Lösung technischer Probleme.

Einleitung

Vor Jahrmillionen drang ein Meteor in die Erdatmosphäre ein, überstand den gewaltigen Druck des Eintritts und ging in der Antarktis nieder, die damals noch eine warm-gemäßigte Klimazone war.

Viel später wurde das Land von einem Stamm Polynesier erstmals entdeckt. Trotz der mittlerweile eisigen Temperaturen gedieh eine fast unnatürliche Vielfalt des Lebens in der Antarktis. So siedelten sich auch die ersten Menschen dort an. Sie verehrten den Krater des Meteoriten wegen seiner unerklärlichen Kräfte.

Generationen später wurden die Menschen in der Antarktis jedoch von Katastrophen überrascht, die sie zur panischen Flucht trieben.

Heute schürft die Forschungsgesellschaft RX-Tech in genau jenem Gebiet. Ungewöhnliche Meßergebnisse aus der Einschlagzone des Meteors haben die Aufmerksamkeit der Geologen geweckt.
Hier entdeckte die Forschungsmannschaft auch die Leiche eines tiefgefrorenen Seemannes. Nachforschungen ergaben, daß er zu den Matrosen an Bord der Beagle gehörte, und Charles Darwins legendäre Expedition begleitete.
Offenbar erkundeten damals mehrere Matrosen der Beagle das Kraterinnere.

Die Tagebucheintragungen eines der Seeleute weckten das Interesse der Forschungsgesellschaft. Sie verfolgten die Spuren der Matrosen und beschränkten Ihre Suche nicht nur auf das Gebiet um den Krater, sondern ebenso auf alle jene Länder rund um den Erdball, welche die Seeleute später bereisten ... und in denen sie starben ...

Eines dieser Länder ist Indien. Hier sucht Lara gerade nach dem sagenumwobenen Infada-Artefakt. Ohne seine wahre Herkunft zu kennen, weiß sie doch, daß das Artefakt einem örtlichen, kultischen Glauben zufolge große Macht besitzen soll und seit langem von den einheimischen Stämmen verehrt wird.

Schon bald wird sie mehr erfahren ...

Spielsteuerung

Lara

Pfeiltasten

Sie bewegen Lara mit den Pfeiltasten durch das Spiel.

Strg	Handlung
Leertaste	Waffen ziehen
Alt	Springen
Ende	Rolle ausführen
,	Magnesiumfackel benutzen
Shift	
in Verbindung mit den Pfeiltasten	Gehen / Schritt zur Seite
-	Während der Vorwärtsbewegung einen Spurt einlegen (Drücken Sie Alt, um eine Hechtrolle auszuführen.)
0 (Ziffernblock)	
in Verbindung mit den Pfeiltasten	Sich umsehen
.	Ducken
. in Verbindung mit den Pfeiltasten	Kriechen
ESC	Pause, ruft Menüringe auf

Kurzbefehle

Tasten

1-8	Wählt die verfügbaren Waffen direkt
9	Großes Medi-Pack benutzen
0	Kleines Medi-Pack benutzen
F5	Abkürzung zur Reisepaßseite ‚Spiel sichern'
F6	Abkürzung zur Reisepaßseite ‚Spiel laden'
- (Ziffernblock)	Spielfenster verkleinern (nur während des Spiels)
+ (Ziffernblock)	Spielfenster vergrößern (nur während des Spiels)

Fahrzeuge

Im Laufe ihrer Reise stehen Lara diverse Fahrzeuge zur Verfügung.
Und so werden sie gesteuert:

Unterwasser-Antrieb

Linke und rechte Pfeiltaste	Nach links und rechts wenden
Strg	Harpune abfeuern
Alt	Beschleunigen (Taste freigeben, um Fahrt zu verlieren)
Ende	Loslassen

Quad-Bike

Linke und rechte Pfeiltaste	Nach links und rechts wenden
Strg	Beschleunigen
Alt	Rückwärts
-	Handbremse
Ende + Linke oder Rechte Pfeiltaste	Absteigen

Hinweis: Ziehen Sie die Handbremse (Einfg) und beschleunigen Sie (Strg) gleichzeitig. Lassen Sie dann die Bremse los und das Bike macht einen Turbo-Start.

Kajak

Pfeiltasten Hoch/Runter	Vorwärts/Rückwärts paddeln
Linke und rechte Pfeiltaste	Nach links und rechts wenden
Shift + Links oder Rechts Pfeiltaste	Rolle nach links oder rechts
Ende + Linke oder Rechte Pfeiltaste	Hinausspringen

Boot

Linke und rechte Pfeiltaste	Nach links und rechts wenden
Strg	Beschleunigen
Alt	Rückwärts
Ende + Linke oder Rechte Pfeiltaste	Von Bord gehen

Minen-Lore

.	Ducken
Alt	Bremse
Strg	Schraubenschlüssel benutzen
Ende + Linke oder Rechte Pfeiltaste	Herausspringen

Die Menüringe

Drücken Sie die Pfeiltaste ‚Hoch' bzw. ‚Runter' sowie die Handlungstaste, um in den verschiedenen Menüs Ihre Wahl zu treffen. Mit ESC oder der Handlungstaste können Sie auch Filmszenen abbrechen.

Drücken Sie die linke bzw. rechte Pfeiltaste, um die verschiedenen Optionskategorien zu durchlaufen.

Mit der Ziehtaste können Sie innerhalb der Menübildschirme zum jeweils vorigen Bild zurückschalten, bis Sie wieder im Titelbild angelangt sind.

Spielbeginn

Nach dem Vorspann erscheint:

Der Reisepaß - Die Hauptoptionen für das Spiel

Vom Reisepaß aus können Sie ein neues Spiel starten, einen zuvor gesicherten Spielstand laden oder Tomb Raider III verlassen. Drücken Sie die Handlungstaste, um den Paß aufzuschlagen. Blättern Sie mit der linken und rechten Pfeiltaste durch den Paß. Auf der ersten Seite können Sie einen Spielstand wählen, den Sie laden möchten. Auf der mittleren Doppelseite können Sie ein neues Spiel beginnen. Von der letzten Seite des Passes aus können Sie das Spiel beenden.

Das Polaroidfoto - Hausbesuch bei Lara

Wählen Sie das Foto, um eine Übungsrunde mit Lara einzulegen. Lara erklärt Ihnen dann die Spielsteuerung genau. Um den Trainingsparcours zu verlassen, drücken Sie ESC und benutzen Sie die im Reisepaß verfügbare Option zum Beenden.

Der CD-Player – Soundeffekte und Musik

Drücken Sie die Handlungstaste, um zwei Regler für Stereolautstärke aufzurufen. Mit der oberen Anzeige stellen Sie die Musiklautstärke ein, mit der unteren bestimmen Sie die Lautstärke der Geräusche. Drücken Sie die Pfeiltasten hoch bzw. runter, um zwischen Sound und Musik hin- und her zu schalten. Mit der linken und rechten Pfeiltaste stellen Sie die jeweilige Lautstärke ein.

Die Tastatur - Tastenbelegung

Drücken Sie die Handlungstaste auf der Tastatur-Option, um die Liste der vorgegebenen Konfigurationen aufzurufen. So passen Sie die Tastenbefehle Ihrer individuellen Spielweise an: Wählen Sie mit den Pfeiltasten die Taste an, die Sie verändern möchten. Drücken Sie nun die Handlungstaste und anschließend die von Ihnen gewünschte Taste.

Die Sonnenbrille – Grafikoptionen

Hier können Sie Ihre Grafik individuell anpassen. Mit der linken und rechten Pfeiltaste durchlaufen Sie die Wahlmöglichkeiten jeder Kategorie. Wenn Sie für Tomb Raider III die Grafikoptionen Ihrer Hardware benutzen, schlagen Sie bezüglich der optimalen Einstellungen bitte in der vom Hersteller gelieferten Anleitung nach.

Handlungen

Bewegungen an Land

Laufen / Spurten

Drücken Sie die Pfeiltaste ‚Hoch', wenn Lara nach vorne laufen soll. Mit der Spurttaste legt sie einen kurzen Sprint ein. Auf dem Bildschirm erscheint eine kleine Energieanzeige; wenn sie sich geleert hat, läuft Lara im normalen Tempo weiter.
Drücken Sie die Pfeiltaste ‚Runter', wenn Lara ein kleines Stück rückwärts springen soll.
Mit der linken bzw. rechten Pfeiltaste drehen Sie Lara in die jeweilige Richtung.

Gehen / Schritte zur Seite

Wenn Sie die Gehtaste gedrückt halten, während Sie die Pfeiltaste ‚Hoch' bzw. ‚Runter' drücken, geht Lara vorsichtig vor- oder rückwärts. Drücken Sie die Gehtaste gleichzeitig mit der linken oder rechten Pfeiltaste, wenn Lara Schritte zur Seite machen soll. Unsere Abenteurerin kann von keiner Kante stürzen, solange Sie die Gehtaste gedrückt halten; wenn sie an einem Abgrund angelangt ist, bleibt sie dort rechtzeitig stehen.

Rollen

Drücken Sie die Rolltaste, wenn Lara eine Rolle vorwärts machen soll. Sie beendet das Manöver dann in der umgekehrten Blickrichtung. Lara kann auch unter Wasser Rollen ausführen.

Springen

Lara kann in jede denkbare Richtung springen, um ihren Gegnern auszuweichen.
Wenn Sie die Sprungtaste drücken, hüpft Lara senkrecht in die Luft.
Drücken Sie unmittelbar nach der Sprungtaste eine Pfeiltaste, um Lara in die gewünschte Richtung springen zu lassen. Außerdem können Sie gleich nach der Einleitung eines Sprungs nach vorne die Pfeiltaste ‚Runter' oder die Rolltaste drücken. Dann führt Lara einen Salto aus und landet in der umgekehrten Blickrichtung. Der Salto funktioniert auch beim Rückwärtssprung, wenn Sie gleich nach dem Absprung die obere Pfeiltaste oder die Rolltaste drücken.

Schwimmen

Unter Wasser

Wenn Lara an tiefe Wasserbecken kommt, kann sie hineinspringen und nach Herzenslust darin herumschwimmen. Sie kann ungefähr eine Minute lang den Atem anhalten. Wenn Lara jedoch länger unter Wasser bleibt, ertrinkt sie.

Drücken Sie die obere, untere, rechte oder linke Pfeiltaste, um Lara in die jeweilige Richtung zu drehen.
Wenn Sie die Sprungtaste drücken, führt Lara Schwimmbewegungen aus.
Lara kann auch unter Wasser an Hebeln ziehen oder Gegenstände aufnehmen. Führen Sie sie so dicht wie möglich an die Stelle heran und drücken Sie die Handlungstaste.

An der Wasseroberfläche

Mit der linken bzw. rechten Pfeiltaste drehen Sie Lara. Drücken Sie die Pfeiltaste ‚Hoch' bzw. ‚Runter', wenn Lara dorthin schwimmen soll. An der Wasseroberfläche kann Lara auch seitlich schwimmen: Drücken Sie dazu die jeweilige Seitenschritt-Taste.
Wenn Sie die Sprungtaste drücken, taucht Lara wieder unter. Befindet Lara sich nahe an einem Beckenrand, klettert sie hinaus, wenn Sie die Handlungstaste drücken.

Waten im Flachwasser

In hüfttiefem Wasser schwimmt Lara nicht, dort watet sie nur. Die Steuerung entspricht ziemlich genau der an Land außer, daß Lara hier nur langsam vorankommt und auch nur auf der Stelle und in keine bestimmte Richtung springen kann.

Angriffe

Zu Beginn des Abenteuers ist Lara mit zwei Pistolen und einem Gewehr bewaffnet. Später kann sie aber durchaus weitere Waffen finden. Bitte beachten Sie, daß die Pistolen einen unbegrenzten Munitionsvorrat haben, während Sie im Laufe der Reise immer wieder neue Patronen für das Gewehr einsammeln müssen.

Schießen

Drücken Sie die Taste, mit der Lara ihre Waffen zieht. Wenn sie etwas sieht, das ihr nicht gefällt, zielt sie automatisch mit den Waffen darauf. Sind mehrere Gegner in Sicht, zielt Lara nach eigenem Ermessen auf verschiedene von ihnen.
Wenn Sie die Handlungstaste drücken, während Lara auf etwas bzw. jemanden zielt, wird derjenige als aktuelles Ziel bestätigt. Solange Sie die Handlungstaste gedrückt halten, bleibt dieser Gegner dann Laras Ziel auch, wenn ihre Waffe nicht mehr genau ausgerichtet ist. Während die Handlungstaste gedrückt ist, schießt Lara nur auf diesen erfaßten Gegner und läßt andere Widersacher in ihrer Umgebung außer acht. Selbst, wenn Lara den erfaßten Gegner nicht mehr sehen kann, bleibt er dennoch ihr gewähltes Ziel.
Die Kamera verfolgt den derzeitigen Gegner, so daß Sie ihn selbst dann noch sehen können, wenn Lara ihn aus dem Blick verloren hat. Wenn Lara weiterhin auf den gewählten Gegner schießen soll, nachdem sie ihn „verloren" hat, drehen Sie sie einfach in seine Richtung, und sie wehrt sich gegen ihn.
Möchten Sie einen anderen als den derzeit erfaßten Gegner angreifen, lassen Sie einfach die Handlungstaste los. Dann sucht Lara sich ein neues Ziel.

Während sie ihre Waffen gezogen hat, kann Lara nichts tun, wozu sie ihre Hände braucht (außer angreifen). Solche freien Handlungen sind im folgenden beschrieben.

Weitere Handlungen

Auf etwas springen

Wenn Lara sich vor einem Hindernis befindet, über das sie hinwegklettern kann, drücken Sie die obere Pfeiltaste und die Handlungstaste. Dann hechtet Lara hinauf.

Klettern

Manche Wände lassen sich erklimmen. Wenn Lara vor einer Wand oder Mauer steht, die sich erklimmen läßt, drücken Sie die obere Pfeiltaste und die Handlungstaste. Dann springt Lara hinauf, sofern genug Platz vorhanden ist, und krallt sich an Stellen, die Halt bieten, fest. Sie bleibt dort hängen, solange Sie die Handlungstaste gedrückt halten. Wenn Sie nun die Pfeiltasten drücken, klettert Lara hoch bzw. hinunter, nach links oder nach rechts. Drücken Sie die Sprungtaste, wenn Lara rückwärts von der Wand hinabspringen soll.

Am Kopf einer Leiter angekommen, findet Lara möglicherweise eine winzige Öffnung vor, durch die sie kriechen kann. Wenn Sie die Kriechtaste drücken, duckt Lara sich. Halten Sie die Taste gedrückt und drücken Sie dann die Pfeiltaste ‚Hoch'. Wenn Lara in den Spalt paßt, kriecht sie nun hinein.

Ducken und kriechen

Lara kann, wie oben schon beschrieben, auch kriechen. Drücken Sie dazu die Kriechtaste und halten Sie sie gedrückt, während Sie mit den Pfeiltasten vorgeben, wohin Lara sich geduckt bewegen soll.

Kanten ergreifen

Wenn Lara während eines Sprungs nahe an einer Kante ist, drücken Sie die Handlungstaste und halten Sie sie gedrückt, damit Lara den Vorsprung ergreifen und sich von ihm baumeln lassen kann. Wenn sich eine Wand besteigen läßt, kann Lara sich überall, nicht nur an Vorsprüngen, festklammern.
Drücken Sie die linke bzw. rechte Pfeiltaste, um Lara seitlich an der Wand entlang zu bewegen.
Wenn Sie die Pfeiltaste ‚Hoch' drücken, klettert Lara auf die höhere Ebene hinauf.
Wenn Sie die Handlungstaste loslassen, fällt Lara von der Wand oder Mauer zu Boden.

Hangeln

An manchen Stellen kann Lara an Gerüsten oder ähnlichen Objekten hangeln. Drücken Sie die Sprungtaste, damit Lara hinauf springt, und anschließend die Handlungstaste, damit sie sich am Gerüst festhält. Halten Sie die Handlungstaste gedrückt und bewegen Sie Lara mit der oberen bzw. unteren Pfeiltaste vor- oder rückwärts. Wenn Sie die rechte oder linke Pfeiltaste drücken, bleibt Lara auf der Stelle hängen und dreht sich in die gewünschte Richtung. Geben Sie die Handlungstaste wieder frei, wenn Lara den Griff loslassen soll.



Gegenstände aufnehmen

Unsere Abenteurerin kann Gegenstände aufnehmen und in ihrem Inventar verstauen. Richten Sie Lara so aus, daß ihr der gewünschte Gegenstand zu Füßen liegt. Wenn Sie jetzt die Handlungstaste drücken, hebt sie das Objekt auf.

Manchmal lassen auch Laras besiegte Gegner nützliche Dinge fallen. Eine kurze Untersuchung ihrer sterblichen Überreste kann also nie schaden.



Schalter und Hebel benutzen

Bewegen Sie Lara direkt vor einen Hebel oder Schalter und drücken Sie die Handlungstaste. Jetzt betätigt Lara den Mechanismus.

Rätselgegenstände und Schlüssel benutzen

Bewegen Sie Lara direkt vor die Aufnahmevorrichtung des Gegenstands (beispielsweise das Türschloß, an dem Sie einen Schlüssel benutzen möchten) und drücken Sie die Handlungstaste. Damit rufen Sie Laras Inventarring auf. Drücken Sie die linke bzw. rechte Pfeiltaste, bis Sie den gewünschten Gegenstand vor sich haben. Drücken Sie die Handlungstaste erneut, und Lara benutzt das Objekt.

Magnesiumfackeln benutzen

Gelegentlich findet Lara sich in völliger Dunkelheit wieder. Wenn sie Magnesiumfackeln bei sich hat, kann sie eine aus ihrem Gepäck holen und anzünden, indem Sie die Taste für die Fackel drücken. Dann wird Laras Umgebung rund eine Minute lang hell erleuchtet. Während sie eine Magnesiumfackel trägt, kann Lara dennoch klettern oder auf Gegenstände hinaufhechten. Die Fackeln brennen sogar unter Wasser. Wenn Lara den Stab vorzeitig wegwerfen soll, drücken Sie die Ziehtaste. Sie können die Fackel auch weiter weg werfen. Drücken Sie dazu einfach erneut die Fackeltaste.



Gegenstände ziehen und schieben

Lara kann bestimmte Blöcke schieben und sie benutzen, um auf höher gelegene Ebenen hinaufzugelangen.
Stellen Sie unsere Heldin direkt vor einen solchen Quader und halten Sie die Handlungstaste gedrückt. Jetzt nimmt Lara ihre Bereitschaftsstellung ein. Drücken Sie anschließend die Pfeiltaste ‚Runter', wenn Lara den Quader ziehen soll. Drücken Sie die Pfeiltaste ‚Hoch', wenn sie den Block schieben soll. Wenn Lara das Hindernis weit genug bewegt hat, lassen Sie die Handlungstaste einfach wieder los.

Sich umsehen

Wenn Sie die Taste für das Umsehen drücken, wandert die Kamera ungeachtet ihrer sonstigen Bewegungen sofort hinter Lara. Halten Sie die Taste gedrückt. Wenn Sie jetzt die Pfeiltasten drücken, schaut Lara sich entsprechend um und entdeckt vielleicht Details, die bisher nicht zu erkennen waren. Wenn Sie die Taste loslassen, schaltet die Kamera wieder auf die übliche Sicht um. HINWEIS: Wenn Sie Lara auf einen Sprung vorbereiten und die Kamera in einem ungünstigen Winkel steht, drücken Sie nur die Taste zum Umsehen. So erkennen Sie Laras genaue Blickrichtung auf Anhieb.

Menüringe im Spiel

Wenn Sie im Spiel ESC drücken, erscheinen die Menüringe.

Drücken Sie die linke bzw. rechte Pfeiltaste, um den Ring seitlich zu drehen.
Drücken Sie die Handlungstaste, um den vorderen Gegenstand zu wählen.
Wenn Sie die Pfeiltaste ‚Hoch' bzw. ‚Runter' drücken, schalten Sie zwischen dem Inventarring, dem Ring mit den Gegenständen und dem Optionsring um. Die einzelnen Optionen werden im folgenden erklärt.

Drücken Sie ESC, um die Wahl eines Gegenstands rückgängig zu machen. Wenn Sie erneut ESC drücken, verlassen Sie die Menüringe wieder.

Der Inventarring

Stoppuhr

Wählen Sie die Stoppuhr, um zu sehen, wieviel Zeit Sie schon im gegenwärtigen Spielabschnitt zugebracht haben. Auch einige zusätzliche Angaben sind hier aufgeführt.

Waffen

Die Pistolen sind standardmäßig gewählt und einsatzbereit. Wenn Sie andere Waffen (etwa das Gewehr oder eine Waffe, die Sie unterwegs gefunden haben) benutzen möchten, wählen Sie sie einfach und drücken Sie die Handlungstaste. Hier können Sie auch sehen, wieviel Munition Ihnen für die jeweilige Waffe noch bleibt.

Kleines Medi-Pack

Stellt, wenn Sie es benutzen (und vorher eingesammelt haben), Laras Gesundheit wieder zur Hälfte her.

Großes Medi-Pack

Eine wunderbare Erfindung. Stellt beim Benutzen (sofern Sie es vorher aufgelesen haben) Laras Gesundheit wieder voll her.

Der Optionsring

Der Reisepaß

Hier haben Sie die Wahlmöglichkeiten: Spiel laden, Spiel sichern oder Zurück zum Titelbild.

Der CD-Player

Diese Option funktioniert genau wie beim Spielbeginn. Bitte schlagen Sie im gleichnamigen Abschnitt weiter vorne nach.

Spielstände sichern

Sie können Ihren Spielfortschritt jederzeit sichern. Rufen Sie dazu einfach den Reisepaß auf und wählen Sie ‚Spiel sichern'. Bestimmen Sie, in welchem Speicherplatz Ihr Spiel abgelegt werden soll und drücken Sie die Handlungstaste. Jetzt wird Ihr Spielstand gespeichert.
Sie können die entsprechende Seite im Reisepaß mit F5 auch direkt aufrufen.

Spielstände laden

Um einen zuvor gesicherten Spielstand zu laden, rufen Sie den Menüring auf und wählen Sie den Reisepaß. Suchen Sie dann den Spielstand aus, von dem aus Sie das Abenteuer fortführen möchten. Sie können die entsprechende Seite im Reisepaß mit F6 auch direkt aufrufen.

Bewertungsbildschirm

Nach Abschluß jeder Spielstufe wird der Bewertungsbildschirm angezeigt. Hier können Sie sehen, wie gut Sie abgeschnitten haben.
Wenn Sie einen Spielabschnitt bewältigt haben, wird Ihre Gesundheit zur Belohnung wieder voll hergestellt.
Wenn Sie Ihr Bildschirmleben verlieren, erscheint das Reisepaß-Menü. Hier können Sie einen zuvor gesicherten Spielstand laden oder das Menü verlassen und zum Titelbild zurückkehren.

Wahl des Spielabschnitts

Nach Abschluß Ihrer Abenteuer in Indien erscheint ein Bildschirm zur Wahl Ihres nächsten Reiseziels. Damit können Sie die Reihenfolge Ihrer weiteren Stationen selbst bestimmen.
Drücken Sie auf dem Icon des Erdballs die Handlungstaste und markieren Sie das nächste gewünschte Reiseziel – London, die Südsee oder die geheimnisumwitterte Area 51 in Nevada – mit der linken bzw. rechten Pfeiltaste.
Sie werden nach jedem bewältigten Spielabschnitt um Ihre Wahl gebeten, bis Sie alle drei Spielstufen abgeschlossen haben. Danach geht es zum Höhepunkt Ihres Abenteuers, dem großen Showdown, in die Antarktis.
Bei dieser Gelegenheit können Sie auch Ihren Spielstand sichern.

Das Team

PC-Programmierung	Richard Flowers
Programmierung	Chris Coupe Martin Gibbins
KI-Programmierung	Tom Scutt
Zusätzliche Programmierung	Jurjen Katsman
Animationen	Phil Chapman Jer O'Carroll Darren Wakeman
Levelgestaltung	Pete Duncan Jamie Morton Richard Morton Andy Sandham
FMV-Szenen	Peter Barnard David Reading
Zusätzliche Grafik	Matt Charlesworth Mark Hazleton
Musik	Nathan McCree
Soundeffekte	Martin Iveson
Zusätzliche Soundeffekte	Matthew Kemp
Dialoge	Vicky Arnold
Besonderen Dank an	Judith Gibbins
Producer	Troy Horton
Spieltester	Tiziano Cirillo Hayos Fatunmbi Paul Field Darren Price Steve Wakeman Dave Ward
Produktionsleitung	Jeremy H. Smith Adrian Smith

EIDOS Interactive (Deutschland)

Produktion & Marketing	Marcus Behrens
Lokalisierung	Lars Wittkuhn
Übersetzung	Eva Hoogh
Sprecher	Gabriele Nitzsche Marc Bator Gerhard Garbers Kerstin Mäkelburg Robert Missler Michael Quiatkowsky Christian Rudolf Frank Thomé

Die EIDOS Interactive Helpline
Mo. bis Fr., von 11:00 bis 13:00 und 14:00 bis 18:00

Fragen zum Spiel: 0190/51 00 51
(DM 1,21 pro Minute)

technische Probleme: 0180/5 22 31 24
(DM 0,48 pro Minute) (Anrufe kosten die oben angegebenen Preise pro Minute. Sollten Sie unter 18 Jahre alt sein, holen Sie bitte das Einverständnis Ihres Erziehungsberechtigten ein, bevor Sie anrufen.)

Aus der Schweiz und aus Österreich wählen Sie bitte

+49 18 05 / 22 51 00

Fragen per Email richten Sie bitte an

eidos@maxupport.de

Deutschsprachige Hilfe im Internet erhalten Sie unter

http://www.maxupport.de/eidos/

Für allgemeine Informationen rund um Eidos Interactive besuchen Sie uns im Internet auf

http://www.eidosinteractive.com

LOAD
SAVE
EXIT

GET THE ENERGY
FOR THE GAME!
warp®
energy drink



Notizen



Notizen



EIDOS
INTERACTIVE